

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri perfilman Indonesia mengalami perkembangan yang pesat selama 10 tahun terakhir. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan jumlah produksi film lokal dan jumlah penonton dari film-film lokal (Sutanto, 2019). Perkembangan pesat ini memberi kesempatan pada sineas Indonesia untuk melakukan eksplorasi dalam berbagai aspek, salah satunya seperti genre-genre di luar pada umumnya (Badan Koordinasi Penanaman Modal, 2017). Salah satu genre yang dimaksud merupakan genre *superhero*.

Di Indonesia, produksi film dengan genre *superhero* sangat minim. Genre *superhero* adalah sebuah genre yang menceritakan petualangan dan kepribadian pejuang kejahatan berkostum yang dikenal sebagai pahlawan super. Contoh film-film *superhero* Indonesia antara lain: Garuda Superhero (2015), Jagoan Instan (2016), *Valentine: The Dark Avenger* (2017), Wiro Sableng (2019) dan Gundala (2019) (Kumparan, 2019). Tidak umumnya genre ini di dunia perfilman Indonesia menjadi alasan utama analisis pada film genre tersebut menarik untuk dilakukan.

Salah satu film yang telah disebutkan di atas, Gundala, merupakan salah satu film *superhero* Indonesia yang menarik perhatian publik. Selain karena mengangkat konsep jagat sinematik *superhero* yang serupa dengan *Marvel Cinematic Universe*, Gundala dan karakter-karakter lain dalam jagat sinematik Bumi Langit *Cinematic Universe* diangkat dari karakter-karakter komik orisinal

superhero Indonesia, yang lekat hubungannya dengan kebudayaan lokal. Gundala juga merupakan film *superhero* Indonesia pertama yang masuk dalam festival film dunia, yaitu *Toronto International Film Festival 2019* (Nursyabani, 2019). Film Gundala ini pun dianggap sebagai pintu gerbang untuk jagat *superhero* tanah air (Mahansa, 2019).

Film memiliki beberapa unsur dasar, salah satunya adalah audio (James Madison University, n.d.). Unsur audio dalam sebuah film terbagi atas tiga elemen, yaitu pembicaraan (*speech*), musik dan efek bunyi (*sound effect*) (Muslimin, n.d.). Pembicaraan dalam film adalah semua yang merupakan percakapan ataupun narasi, bersumber dari suara tokoh. Musik dalam film berfungsi untuk memberi emosi ke dalam cerita (Hoffman, 2019). Efek bunyi adalah bunyi-bunyian tambahan untuk menyampaikan makna simbolis dan melengkapi sebuah aksi dalam film (Hardison K. , n.d.). Proses pembuatan efek bunyi seringkali diasosiasikan dengan desain bunyi (*sound design*).

Desain bunyi adalah seni menciptakan bunyi yang tidak dapat direkam atau tidak hadir dalam kehidupan nyata (Mike, 2017). Contoh dari bunyi yang dimaksud adalah efek bunyi mesin pada film *Transformers*, yang tidak ada dalam dunia nyata. Mesin-mesin dalam film tersebut adalah makhluk asing yang berperilaku unik karena mengalami perubahan dari benda mati buatan manusia menjadi makhluk organik, atau benda hidup (Partners, 2017). Sama halnya untuk film *superhero*, desain bunyi memiliki peran penting untuk menyampaikan cerita, pesan, dan membuat realita fiksi dalam layar terkesan nyata melalui bunyi, walau pada kenyataannya tidak. Proses desain bunyi membutuhkan kreativitas serta

kemampuan untuk mendengar dan mengenali bunyi sehari-hari, dan memanipulasinya sehingga menciptakan makna baru pada bunyi tersebut. Keberhasilan sebuah desain bunyi ditentukan oleh sampai atau tidaknya pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara/sineas kepada penonton. Pada film Gundala, efek bunyi yang memiliki peran penting dalam cerita adalah bunyi petir. Desain bunyi dari efek bunyi petir ini menjadi hal yang menarik untuk dikupas, karena inti dari cerita dalam film merupakan pengaruh eksistensi petir ini terhadap tokoh utama, yaitu Gundala, sang Putra Petir. Peran dari efek bunyi petir ini tentunya memiliki pesan yang kuat untuk disampaikan.

Sebuah ilmu yang mempelajari tentang pesan dalam film adalah semiotika. Semiotika atau analisis semiotik, adalah studi yang menjelaskan bagaimana sebuah pesan tersampaikan melalui tanda, kode, dan konvensi (Reeper, 2013). Dengan semiotika, dapat dipahami bahwa setiap hal dalam layar mewakili sebuah makna atau pesan. Hal tersebut dapat terjadi karena sejak dini, manusia memiliki naluri untuk mengaitkan segala sesuatu yang dilihat, baca, maupun dengar dengan makna.

Dalam semiotika, sebuah makna memiliki dua tingkat pemahaman, yaitu tanda dan kode (Reeper, 2013). Sebuah tanda menyampaikan makna literal. Namun, menurut Reeper ketika tanda muncul dalam bentuk kumpulan tanda-tanda atau dalam konteks tertentu, tanda tersebut dapat disebut sebagai kode. Sebuah kode dapat menyampaikan makna lebih dari sebuah makna literal. Contohnya, warna merah dapat diartikan hanya sebagai sebuah warna. Namun warna merah dalam konteks tertentu dapat diartikan sebagai sebuah emosi, seperti kemarahan

atau cinta. Sebuah makna dipengaruhi oleh konvensi, yaitu norma yang diterima umum oleh masyarakat, dan berkaitan erat dengan budaya.

Semiotika, atau semiologi, memiliki tujuan untuk memberi konsep yang terstruktur agar tanda dan kode dari elemen-elemen dalam film dapat dipahami (Saussure, 1968). Elemen-elemen yang dimaksud adalah gambar, gerak tubuh, bunyi, musik, objek, dan asosiasi kompleks dari hal-hal tersebut. Konsep semiotika ini pun diuraikan dengan cara yang berbeda-beda oleh para ahli, berdasarkan interpretasi masing-masing yang didukung oleh bukti ilmiah, menjadi sebuah teori. Salah satu teori semiotika yang paling dikenal adalah teori Peircean. Peircean menjelaskan cara atau konsep membaca sebuah tanda dipengaruhi oleh logika dan akal manusia. Segala hal dapat manusia interpretasikan sebagai tanda, tanpa harus adanya kesepakatan dalam sebuah golongan tertentu untuk menetapkan hal tersebut.

Seperti pada penelitian "*Semiotic Analysis of Space and Time in the Film*" oleh Wantono pada tahun 2018, Wantono mengupas makna dari fenomena ruang dan waktu pada visual dari beberapa adegan film *Time Machine* (2002), melalui alur, benda, hingga transisi yang terdapat dalam adegan-adegan tersebut. Sama halnya dengan peran ruang dan waktu dalam film *Time Machine*, peran efek bunyi petir dalam film *Gundala* juga sangat berdampak dalam kelangsungan cerita. Oleh karena itu, analisis semiotika desain bunyi dari efek bunyi petir dalam film *Gundala* ingin dilakukan.

Tidak seperti pendekatan visual dan musik, analisis semiotika terhadap pendekatan bunyi (*sound*) masih minim dibahas dalam format penelitian. Penelitian

yang berjudul “*Peirce and Sound Design Practice*” oleh Leo Murray pada tahun 2015, menganalisis pendekatan desain bunyi dengan membandingkan tiga film yang berbeda menggunakan teori semiotika Peircean. Penelitian tersebut merupakan salah satu contoh penelitian dalam ranah desain bunyi yang dapat ditemukan dari opsi yang terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis semiotika desain bunyi dari efek bunyi petir dalam film dengan genre *superhero* berjudul Gundala, menggunakan teori semiotika Peircean. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi melalui wawancara narasumber. Penelitian akan dilaksanakan dengan mewawancarai beberapa narasumber yang merupakan ahli (praktisi maupun akademisi) di bidang visual maupun audio film. Pewawancara akan menanyakan pendapat para narasumber terhadap efek bunyi petir dalam salah satu adegan film tersebut, berpedoman pada teori semiotika yang dipilih.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pemahaman narasumber terhadap semiotika desain bunyi dari efek bunyi petir film Gundala, berpedoman pada teori semiotika Peircean.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis semiotika desain bunyi dari efek bunyi petir film Gundala.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun beberapa ruang lingkup yang dipilih dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Narasumber adalah ahli (praktisi/akademisi) di bidang visual dan audio untuk film.
- b. Elemen bunyi yang dibahas hanya efek bunyi yaitu petir.
- c. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah adegan dengan orientasi cerita berpusat pada efek bunyi petir.
- d. Pertanyaan dan batasan mengacu pada teori semiotika Peircean.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian yang didapatkan melalui penelitian ini antara lain:

- a. Manfaat Teoritis
Mendapatkan pengetahuan baru akan semiotika desain bunyi pada film dengan genre *superhero*.
- b. Manfaat Praktis
Menjadi salah satu acuan untuk praktisi/teknisi desain bunyi dan sineas dalam melakukan pendekatan film *superhero* Indonesia.